

JURNAL TUGAS AKHIR
IMPLEMENASI WARNA TATA ARTISTIK SEBAGAI PENDUKUNG
KARAKTER TOKOH PADA FILM FIKSI “DALAM BIS”

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI

Untuk memenuhi sebagai persyaratan
Mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Televisi dan Film



Disusun oleh :
SAGA TANJUNG ILHAM
NIM: 1110545032

PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA

2017

JURNAL TUGAS AKHIR
IMPLEMENMENTASI WARNA TATA ARTISTIK SEBAGAI PENDUKUNG
KARAKTER TOKOH PADA FILM FIKSI “DALAM BIS”

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI

Untuk memenuhi sebagai persyaratan
Mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Televisi dan Film



Disusun oleh :

SAGA TANJUNG ILHAM
NIM: 1110545032

PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA

2017

ABSTRAK

Menghadirkan tata artistik sebagai fokus penciptaan karya Tugas Akhir dimana Tata artistik adalah salah satu elemen terpenting dalam setiap produksi karya program televisi, film, dan teater. Tata artistik meliputi *make up*, kostum, properti dan *setting*. Tata artistik menjadi bagian yang penting dikarenakan bentuk visualisasi dari naskah. Semua bagian di dalam tata artistik menjadikan film mempunyai kesan. kesan itu dapat dibangun dengan *setting* ruang dan *setting* waktu, *setting* ruang adalah dimana tata artistik menunjukkan tempat atau lokasi cerita berada. *Setting* waktu adalah dimana tata artistik menunjukkan kapan cerita itu ada, bisa masa lalu, masa sekarang, dan masa depan.

Film fiksi drama “Dalam Bis” merupakan sebuah karya audio visual yang menonjolkan unsur tata artistik yaitu melalui implementasi warna. Implementasi warna tata artistik film ini meliputi properti, kostum, *setting*, dan *set dressing*. Hal ini bertujuan untuk mendukung karakter para tokoh pada film “Dalam Bis”.

Penata artistik berupaya menyajikan tayangan drama dengan warna artistik yang berkarakter, hal tersebut diharapkan mampu memberi tayangan yang berbeda. Diharapkan para penonton dapat lebih mudah menangkap atau memahami karakter tokoh yang disampaikan melalui warna artistiknya.

Kata kunci : Warna, properti, kostum, tata artistik, karakter tokoh, Dalam Bis.

A. Latar Belakang

Tata artistik adalah salah satu elemen terpenting dalam setiap produksi karya program televisi, film, dan teater. Tata artistik meliputi *make up*, kostum, properti dan *setting*. Tata artistik menjadi bagian yang penting dikarenakan bentuk visualisasi dari naskah. Semua bagian di dalam tata artistik menjadikan film mempunyai suasana. Suasana itu dapat dibangun dengan *setting* ruang dan *setting* waktu, *setting* ruang adalah dimana tata artistik menunjukkan tempat atau lokasi cerita berada. *Setting* waktu adalah dimana tata artistik menunjukkan kapan cerita itu ada, bisa masa lalu, masa sekarang, dan masa depan.

Departemen artistik bertugas memberikan ilustrasi visual ruangan dan waktu, dipimpin seorang *Art Director*, seorang *designer* produksi memiliki tugas utama, membantu sutradara untuk menentukan konsep film secara keseluruhan, baik aspek visual, suasana, konsep warna, *sound* dan segala sesuatu hasil-hasil dari film tersebut. Untuk menjalankan profesinya penata artistik membutuhkan kejelian dan ketepatan untuk menerjemahkan ide kreatif sutradara sejak dalam perancangan film. (Widagdo dan Gora S, 2004:93-94)

Warna tata artistik dapat diimplementasikan pada warna properti, warna kostum, dan warna latar *setting*. Warna kostum yang dipilih dapat mewakili karakter tokoh. Kostum dapat melambangkan strata sosial, psikologis, dan fisiologis tokoh. Melihat realita tersebut muncul ide untuk mewujudkan karakter tokoh dalam naskah melalui tata artistik yang meliputi *setting*, properti, *make up* dan busana. Tata artistik memiliki peran yang besar sebagai pembentuk karakter tokoh dalam karya drama maupun film.

1. Jenis Warna

Menurut kejadiannya warna dibagi menjadi dua, yaitu warna *additive* dan *subtractive*. Warna *additive* adalah warna yang berasal dari cahaya dan disebut *spectrum*. Warna pokok *additive* adalah merah (*Red*), hijau (*Green*), biru (*Blue*), dalam digital disebut model warna RGB. Pencampuran ketiga warna primer dengan jumlah yang sama akan menghasilkan warna putih. Kombinasi antara dua warna primer akan menghasilkan warna sekunder. Warna sekunder adalah *cyan*

(gabungan warna biru dan hijau), *magenta* (gabungan warna biru dan merah) dan *yellow* (gabungan dari merah dan hijau)

Warna *subtractive* adalah warna sekunder dari warna *additive*, namun secara material warna *subtractive* berbeda dengan warna *additive*. Warna *additive* dibentuk dari cahaya, sedangkan warna *subtractive* adalah warna yang berasal dari bahan dan disebut pigmen. Media yang menggunakan pantulan cahaya untuk menghasilkan warna memakai metode campuran warna *subtractive*. Campuran warna kuning dan *cyan* menghasilkan nuansa warna hijau, campuran kuning dan *magenta* menghasilkan nuansa warna merah, sedangkan campuran *magenta* dan *cyan* menghasilkan nuansa biru. Dalam teori, campuran tiga pigmen ini dalam ukuran yang seimbang akan menghasilkan nuansa warna kelabu, dan akan menjadi hitam saat disaturasikan secara penuh, tetapi dalam praktek hasilnya cenderung menjadi warna kotor kecoklatan. Oleh karena itu, seringkali dipakai warna keempat, yaitu warna hitam, sebagai tambahan dari *cyan*, *magenta*, dan *yellow*. Ruang warna yang dihasilkan lantas disebut CMYK (*Cyan*, *Magenta*, *Yellow*, *Black*). Hitam atau *black* disebut dengan “K”(key) dari istilah “key plate” dalam percetakan (plat cetak yang menciptakan detail artistik pada gambar, biasanya menggunakan warna hitam).

2. Warna Panas dan Warna Dingin

Pembahasan jenis-jenis warna berdasar pada teori tiga warna primer, tiga sekunder, dan enam intermediate. Kedua belas warna ini kemudian disusun dalam satu lingkaran. Lingkaran berisi dua belas warna ini jika dibelah menjadi dua bagian akan memperlihatkan setengah bagian yang tergolong daerah warna panas, dan setengah bagian daerah warna dingin.

A. Analisis Objek

3. Warna Karakter Tokoh

a. Agge

Berdasarkan tiga dimensi tokoh Agge, warna yang diimplementasikan pada karakter Agge ialah warna dengan nuansa dingin antara lain, biru dan hijau. Warna tersebut menjadi panduan untuk *setting*, properti dan kostum. Perbedaan

implementasi warna pada karakter Agge setelah dia bertemu dengan Sekar dan Bunga ditunjukkan dengan perubahan warna lukisan Agge, warna lukisan Agge yang awalnya menggunakan warna hijau dan biru berubah menjadi warna-warna panas sesuai karakter warna Sekar dan Bunga. Warna panas dari tokoh Sekar dan Bunga mendominasi warna properti lukisan di studio Agge.

b. Sekar

Berdasarkan tiga dimensi tokoh Sekar, warna yang akan diimplementasikan pada karakter Sekar ialah warna panas merah. Warna merah menjadi kunci antara warna Sekar dan Bunga. Sekar lebih condong ke warna merah tua.

c. Bunga

Berdasarkan tiga dimensi tokoh Bunga, warna yang akan diimplementasikan pada karakter Bunga ialah warna-warna panas antara lain warna merah, jingga dan kuning.

4. Tata Artistik

Naskah sebagai acuan penata artistik untuk menentukan *setting* waktu, *setting* ruang, kostum dan make up tokoh.

a. *Setting* waktu

Cerita film berlangsung di tahun 2016. *Setting* waktu menjadi panduan utama penata artistik untuk menentukan *setting* ruang, properti, kostum dan *make up*. Properti dan kostum akan mengikuti tren tahun 2017, meskipun beberapa kostum dan properti tokoh akan sedikit berbeda dari tren 2017. Perbedaan tersebut difungsikan sebagai pendukung karakter tokoh.

b. *Setting* ruang

Berlatar belakang di Jogjakarta. Daerah Jogjakarta dipilih karena identik dengan kota seni dan merupakan salah satu kota besar di Pulau Jawa. Tiga tokoh utama dalam film fiksi “Dalam Bis” adalah seniman lukis, penulis, dan wanita karir. Tiga *setting* utama merefleksikan tiga tokoh utama. Seniman lukis dengan studio lukis, penulis dan petualang dengan kamar pribadi, dan wanita karir dengan *setting* kantornya. Warna karakter tokoh akan diimplementasikan pada ketiga *setting* utama. Implementasi warna difokuskan pada properti dan kostum pada *setting* ruang.

c. Properti

Properti memiliki peran sebagai penunjuk 3 dimensi tokoh dalam naskah. Beberapa karakter dari tiga tokoh utama memiliki persamaan dan perbedaan.

1. Properti

Properti utama setting tokoh Agge adalah cat, lukisan, tas antik, dan buku sketsa. Sekar seorang petualang dan penulis, properti utama pada kamar Sekar serupa dengan properti Agge.

2. *Hand* Properti

Buku catatan Sekar dibuat semirip mungkin dengan buku sketsa Agge.

3. *Dress* Properti

Tanaman koleksi Sekar dan Bunga adalah tanaman pot kecil succulent. Properti bunga succulent akan hadir di setting kamar Agge, kamar Sekar, dan kontor bunga. Ketiga tokoh memiliki properti yang sama, yaitu suka dengan satu jenis tanaman koleksi.

d. Kostum

Berdasarkan 3 dimensi tokoh, Agge dan Sekar memiliki selera berbusana yang sama. Ciri khas dari tokoh Agge dan Sekar adalah baju flanel. Sekar dan bunga memiliki selera berbusana yang kontras. Sekar terkesan tomboi dengan memakai baju flanel, jaket *outdoor* dan celana kargo. Bunga lebih terlihat feminim dengan dres rapi, setelan kemeja dan rok. Namun pada salah satu *scene* terlihat Bunga memakai jaket *outdoor* Sekar, sehingga Agge pertama melihat langsung beranggapan Bunga adalah Sekar yang dilihat di dalam bis sebelumnya.

A. Konsep Karya

Setting waktu pada film “Dalam Bis” terjadi pada tahun 2017. Hal ini akan menentukan gaya berbusana dan properti yang digunakan dalam film ini. Konsep estetis implementasi warna pada tata artistik karya ini akan menghadirkan eksplorasi warna panas dan dingin pada kostum, *hand* properti dan properti sebagai pendukung karakter tokoh. Warna yang dipilih untuk keperluan properti, *hand* properti dan kostum akan disesuaikan dengan karakter pada setiap tokoh sentral dalam film “Dalam Bis”, hal itu dimaksudkan untuk menunjukkan aspek psikologis dan sosiologis setiap tokoh dengan menggunakan warna. Warna

dressing set yang akan digunakan ialah warna-warna yang akan memunculkan kesan dominasi warna kostum dan properti sebagai pendukung karakter tokoh.

Referensi psikologi warna yang akan diterapkan pada tata artistik mengambil psikologi warna dari buku *Manajemen Warna dan Desain*, website www.thecolouroption.com dan www.colorhex.com sebagai pembanding dan penguat warna karakter tokoh.

Sarwo Nugroho dalam bukunya, *Manajemen Warna dan Desain* menjelaskan bahwa warna hijau memiliki asosiasi pada hijauanya alam, tumbuh-tumbuhan, sesuatu yang hidup dan berkembang. Hijau memiliki karakter atau watak segar, muda, hidup dan beberapa hampir sama dengan warna biru. Hijau sebagai pusat spektrum menghadirkan keseimbangan yang sempurna dan sebagai sumber kehidupan. Sarwo Nugroho juga menjelaskan warna biru memiliki asosiasi pada air, laut, langit, di barat pada es. Biru memiliki watak dingin, pasif, melankoli, sayu, sendu, sedih, tenang, berkesan jauh, tetapi cerah. Biru juga melambangkan langit tempat para dewa/yang maha tinggi/surga/kayangan sehingga biru melambangkan keagungan, keyakinan, keteguhan iman, kesetiaan, kebenaran, kemurahan hati, kecerdasan, kebenaran, perdamaian. Biru juga lambang aristokrasi, darah bangsawan, darah ningrat, darah biru.

Warna merah menurut Sarwo Nugroho memiliki karakter positif, enerjik dan agresif. Merah merupakan warna yang disimbolkan untuk api, api merupakan simbol dari keberanian dan kekuatan.

1. *Setting*

Implementasi warna tata artistik pada *setting* ruang dalam film ini akan mengimplementasikan warna-warna netral. Warna *dress* properti diselaraskan dengan warna analogous dan monokromatik dari warna kostum ketiga tokoh untuk memunculkan atau memberi dominasi warna para tokoh utama. Perumusan warna ini akan berlaku pada setiap *setting* yang ada dalam film fiksi “Dalam Bis”.

1. Bis

Implementasi warna pada *setting* interior bis kota selaras dengan warna tokoh Agge yang memiliki karakter warna dingin (hijau dan biru). Warna dingin yang ada pada interior akan kontras (bersebrangan) dengan warna tokoh Sekar, yaitu warna merah (warna panas), hal ini dimaksudkan untuk menonjolkan dominasi warna Sekar pada *setting* interior bis.

Untuk dapat merealisasikan warna yang akan dihadirkan pada *setting* interior bis kota perlu pencarian bis yang cocok. Pencarian warna yang sesuai dengan kebutuhan adegan dan konsep warna. Warna biru yang menjadi warna latar *setting* interior akan mendukung adegan kejenuhan Agge. Warna-warna biru juga diaplikasikan pada kostum Agge dan ekstras. Warna biru dan warna netral adalah warna yang mendominasi warna *setting*. Warna merah pada karakter Sekar akan mengganti dominasi warna pada *setting* interior bis. Karakter Sekar akan menjadi *point of interest* pada *setting* ini.

2. Interior Studio Lukis Agge

Setting studio Agge merupakan studio lukis yang mewakilkan karakter Agge, hal tersebut ditunjukkan dengan pemilihan warna prop, *dress* properti, dan kostum Agge. *Dress* properti tertata rapi, *drressing* properti nantinya digunakan untuk adegan. Properti yang digunakan juga tidak banyak, beberapa properti yang di *setting* memunculkan kesan Agge yang *simple* dan menjaga kerapihan.

Warna-warna yang digunakan pada properti lukisan Agge adalah warna hijau, sedangkan kostum yang digunakan adalah warna biru. Warna karakter tokoh Agge diimplementasikan pada properti lukisan, kaleng cat, dan kostum Agge sebagai pendukung karakter pada *setting* studio.

3. Kamar Sekar

Setting kamar sekar akan difokuskan pada meja kamar. Properti di atas meja kamar akan menunjukkan karakter tokoh Sekar. *Dressing setting* akan dibuat mirip dengan *dressing* kamar Agge. Properti tertata rapi dan koleksi tas antik

akan menunjukkan persamaan karakter tokoh Sekar dan Agge. Warna merah akan menjadi pilihan utama warna properti yang ada pada kamar Sekar.

4. Kantor Bunga

Setting kantor kurang memiliki privasi pada karakter Bunga, hal tersebut dikarenakan warna properti pada kantor menyesuaikan karakter kantor itu sendiri . Untuk membangun karakter Bunga pada *setting* ini menggunakan properti/barang pribadi dari tokoh Bunga seperti alat tulis kantor, HP, *sticki notes*, kostum dan beberapa perlengkapan pribadi lainnya. Warna merah muda diimplemantasikan pada barang-barang pribadi tersebut untuk mendukung karakternya.

2. Kostum

Teori karakter dan simbolisasi warna dari Sarwo Nugroho dalam bukunya, *Manajemen Warna dan Desain* menjadi acuan pemilihan warna kostum yang akan digunakan Agge sesuai dengan tiga dimensi tokoh Agge, Sekar dan Bunga pada naskah.

Bunga dan Sekar adalah dua saudara kembar identik dengan karakter yang berbeda. Bunga dengan karakter feminin, sedangkan Sekar dengan karakter tomboi. Warna merah untuk karakter Bunga akan didominasi dengan warna merah muda (monokromatik), sedangkan warna merah untuk menunjukkan karakter Sekar akan menggunakan warna merah ke merah tua. Berikut penjelasan mengenai penokohan dan perwatakan tiga tokoh utama film fiksi “Dalam Bis”.

Warna kostum untuk tokoh Agge akan didominasi dengan warna-warna dingin, yaitu warna hijau dan warna biru yang disesuaikan dengan teori karakter dan simbolisasi warna dari Sarwo Nugroho dalam bukunya, *Manajemen Warna dan Desain*.

Warna kostum pada Bunga akan didominasi oleh warna merah muda, merah muda dipilih karena bersebrangan (kontras) dengan warna merah tua, namun masih selaras dengan warna merah tua. Selain dari warna kostum, motif

yang ada pada kostum Bunga di dominasi dengan garis lengkung, yang dapat menimbulkan kesan dinamis.

Warna yang dipilih untuk kostum Sekar ialah warna merah tua, merah tua adalah monokromatik dari warna merah yang menjadi warna kunci antara karakter warna Bunga dan Sekar. Merah tua melambangkan ketegasan, matang, sendiri dan dewasa. Warna merah tua memiliki interval warna yang jauh dari merah muda namun masih dalam satu variabel warna merah. Selain dari warna kostum, motif yang ada pada kostum Sekar akan menghadirkan motif garis tegas, yang dapat menimbulkan kesan statis, kaku, diam, dan *cool*.

B. PEMBAHASAN KARYA

1. Tata Artistik per *Scene*

1. *Scene* 1. Studio lukis dan kamar Agge

Penerapan warna hijau dan biru pada *setting* studio lukis dan kamar Agge. Warna hijau dan biru pada *setting* ini bertujuan untuk membentuk kesan karakter tokoh Agge. Warna hijau dan biru berasosiasi dengan warna alam yang melambangkan dingin, jauh, tumbuhan dan pasif. Warna ini disesuaikan dengan karakter tokoh Agge dalam tiga dimensi tokoh dalam naskah.

Pencapaian konsep warna hijau dan biru sebagai pendukung karakter tokoh dalam *scene* ini ditunjukkan melalui warna properti dan kostum. Beberapa properti Agge dan Sekar akan menunjukkan kemiripan daya tarik terhadap objek meskipun kontras dalam warna karakter tokoh.

Properti yang digunakan tidak banyak, beberapa properti yang di *dressing* memunculkan kesan Agge yang *simple* dan menjaga kerapihan. Warna-warna yang digunakan pada properti lukisan Agge adalah warna hijau, sedangkan kostum yang digunakan adalah warna biru. Warna karakter tokoh Agge diimplementasikan pada properti lukisan, kaleng cat, dan kostum Agge sebagai pendukung karakter pada *setting* studio.

Properti yang tersusun rapi menunjukkan karakter Agge sebagai seseorang yang menjaga kerapian. Banyak properti di dalam kamar Agge yang menunjukkan kemiripannya dengan Sekar, kaktus, peta, *sketch book* merupakan properti yang memberi petunjuk kecocokan Agge dengan Sekar, ada juga properti yang menunjukkan karakter sosiologis Agge sebagai seniman yang mapan.

2. *Scene* 2. Interior Bis

Scene ini menerapkan dua implementasi warna yang berbeda. Pertama warna biru diimplementasikan pada kostum tokoh Agge dan pemeran pendukung sebagai penumpang. Warna biru pada *scene* ini bertujuan untuk membangun kesan kebosanan tokoh Agge dengan warna biru. Warna biru diimplementasikan pada kostum penumpang dan interior bis.

Kedua adalah implementasi warna merah pada tokoh Sekar. Warna merah bertujuan untuk mendominasi warna pada *scene* ini. Dominasi warna merah untuk menarik perhatian tokoh Agge. Semenjak pertemuan Agge dengan Sekar di dalam bis mempengaruhi kehidupan dan karya-karya Agge selanjutnya, dari keadaan Agge yang kurang memiliki gairah berkarya menjadi memiliki gairah dan inspirasi yang mempengaruhi karya-karyanya. Pertemuan Agge dan Sekar di dalam bis menjadi pertemuan dimana Agge dan Sekar merasakan jatuh cinta pada pandangan pertama.

3. *Scene* 3. Studio Lukis Agge

Scene studio lukis mengimplementasikan warna merah Sekar pada Lukisan Agge. Agge mendapatkan inspirasi setelah bertemu dengan tokoh Sekar di dalam bis. Agge kemudian mendapatkan semangat melukis dengan warna merah yang mendominasi. Warna merah dengan makna semangat mengubah warna lukisan dan suasana hati Agge yang sebelumnya menggunakan warna dingin menjadi warna panas.

Warna lukisan Agge akan berubah setelah bertemu dengan Sekar dan Bunga. Warna panas dari tokoh Bunga dan Sekar menjadi dominasi dalam properti lukisan dan cat yang ada di *setting* studio.

4. *Scene* 4. Toko tas

Penerapan warna pada kostum Agge tetap pada warna biru. Properti tas, jaket Sekar, kostum Bunga dan Agge akan menjadi prioritas utama tim Artistik. Tokoh Bunga pada *scene* ini memakai jaket tokoh Sekar. Agge mengira bahwa Bunga adalah Sekar, wanita yang Agge temui di dalam bis karena menggunakan jaket yang sama. Implementasi warna pada kostum Bunga yang menggunakan jaket Sekar bertujuan untuk membuat salah paham tokoh Agge. Agge tanpa pikir panjang langsung mengira bahwa Bunga adalah Sekar yang dia temui di dalam bis.

Tas antik akan menghadirkan warna-warna netral yaitu warna coklat, untuk bentuk dan ukuran tas antik yang di *dressing* di dalam kamar Agge dan Bunga akan bervariasi. Tas antik yang nantinya akan menjadi properti yang dibeli Agge dan Bunga di *setting* toko tas juga sama berwarna coklat. Properti ini juga menunjukkan kecocokan Agge dengan Sekar.

5. *Scene* 5. kafe Toko Kerajinan

Bunga melepas jaket Sekar, sehingga warna kostum tokoh Bunga dapat mewakili karakter tokoh Bunga tanpa interupsi warna tokoh Sekar. Selain warna kostum, karakter Bunga didukung oleh warna *hand* properti lainnya seperti *handphone* dan minuman yang dipesan Bunga. Warna merah muda tokoh Bunga pada *scene* ini bertujuan untuk mengenalkan tokoh Bunga dengan warna yang berbeda dengan tokoh Sekar di *scene 2 setting* interior bis.

6. *Scene* 6. Kamar Agge

Warna biru pada *scene* ini tidak hanya pada kostum saja melainkan *hand* properti. Konsistensi warna biru tokoh Agge untuk menguatkan karakter warna sesuai karakter tokoh Agge. *Scene* ini juga menunjukkan properti berupa koleksi tas milik Agge dan *hand* properti yang selalu dibawa Agge yaitu buku sketsa dan *handphone*.

7. *Scene* 7. A. Kampung Kali Code

Pada *scene* ini warna tokoh Bunga mendominasi. Warna merah muda diselaraskan dengan kontras warna biru dari tokoh Agge dan warna hijau pada warna latar belakang *setting*. Hal ini ditujukan untuk memberikan kesan tokoh Bunga kurang cocok untuk diajak jalan jalan di tempat seperti itu. Namun Bunga masih menikmati suasana baru itu.

Scene 7.B. Studio lukis Agge

Scene ini mirip atau serupa dengan konsep *scene* 3. Perbedaannya adalah pada warna lukisan Agge. *Scene* 3 menunjukkan lukisan warna merah. *Scene* 8 B menunjukkan warna merah muda. Warna merah muda dari tokoh Bunga masuk pada warna properti lukisan Agge.

8. *Scene* 7.C Hutan Pinus, D. Kebun Teh, E. Makam Raja

Dominasi warna biru dan merah muda. *Scene* montase pendekatan ini berlatar belakang warna yang selaras dengan warna biru dari tokoh Agge. Karakter tokoh Agge ditunjukkan melalui *setting* yang disukai Agge. Warna merah muda yang kontras dengan warna tokoh Agge dan *setting* menjadikan *point of interest* pada *setting* ini.

9. *Scene* 7.F. kafe

Scene ini berlatar belakang waktu malam hari. Warna yang dipilih sama dengan *scene* 7.C, 7.D, dan 7.E. yang membedakan adalah suasana yang dibangun dalam *scene* ini adalah kegalauan Agge setelah merasa ketidakcocokan antara dia dan Bunga. *Setting* kafe ini disesuaikan dengan selera Bunga. Agge kurang

tertarik dengan lokasi yang dipilih Bunga. Tokoh Bunga akan terlihat mendominasi pada *scene* ini. Dari segi tata artistik dan juga pengadeganan.

Properti *sketchbook*, gelang prusik dan cincin menjadi properti utama di *setting* kafe coklat. *Setting* kafe ini mendukung karakter tokoh Bunga yang lebih suka di tempat nyaman dan tenang. Warna netral yang dipilih bertujuan untuk menguatkan dominasi warna properti utama yang memiliki dimensi kecil dan kostum kedua tokoh.

10. *Scene* 8. Studio Lukis

Pada *scene* ini warna yang ditunjukan adalah warna biru kostum Agge. Warna merah pada lukisan Agge tentang Sekar digantung di dinding. Melambangkan dibalik itu semua adalah petunjuk kepada penonton untuk mengingatkan kembali pada tokoh Sekar.

11. *Scene* 9. Hutan Cemara

Hutan Cemara merupakan implementasi warna biru. Konsep warna biru pada *scene* ini hampir mirip dengan *scene* 2 interior bis. Perbedaanannya pada kesan yang akan disampaikan. *Setting* hutan cemara adalah tempat dimana tokoh Agge meluangkan waktu saat benar-benar suntuk. Kesan yang ingin dicapai sendu, dingin, dan jauh. Sesuai dengan warna biru dan hijau tua yang ada dalam *setting*.

Warna merah akan dimunculkan tokoh Sekar dalam *scene* ini dengan sedikit porsi. Porsi warna merah pada *scene* ini tidak sebanyak warna biru dikarenakan untuk mempertahankan warna karakter tokoh Agge. *Scene* ini akan membuat kesan Sekar seolah-olah hanya bayangan dari sudut pandang Agge tentang sosok Bunga layaknya wanita yang Agge temui pertama kali di dalam bis .

Setting hutan cemara akan menunjukkan kesamaan hobi, atau ketertarikan Agge dan Sekar terhadap alam. Setelah Agge dan Bunga lama menjalani kebersamaan, Agge merasakan ketidakcocokan antara dirinya dengan Bunga, hingga ia menganggap pertemuan Sekar dengannya hanyalah sebuah imajinasi. Sekar tidak menyangka dia bisa bertemu dengan laki-laki yang menginspirasi

tulisannya setelah pertemuan di dalam bis, namun perasaan Sekar berubah menjadi gundah ketika Agge memalingkan wajah saat Sekar memperhatikan Agge. Sekar beranggapan Agge tidak menyukai pertemuannya dengan Sekar.

Warna kostum dan properti Agge menunjukkan karakter Agge, warna hijau hutan juga menunjukkan warna karakter Agge. Warna Sekar selalu menjadi dominasi dari tempat dimana Agge dan Sekar bertemu.

12. *Scene* 10. Kantor Bunga

Warna merah muda akan mendominasi *setting*. Mulai dari *dressing* properti, properti dan kostum dari tokoh Bunga. Dominasi warna merah muda bertujuan untuk membangun karakter tokoh Bunga. Karakter tokoh Bunga dibangun dari properti pada meja kerja Bunga dan kostum yang dipakai.

Setting kantor kurang memiliki privasi pada karakter Bunga, hal tersebut dikarenakan warna properti pada kantor menyesuaikan karakter kantor itu sendiri . Untuk membangun karakter Bunga pada *setting* ini menggunakan properti barang pribadi dari tokoh Bunga seperti alat tulis kantor, HP, *sticki notes*, kostum dan beberapa perlengkapan pribadi lainnya. Warna merah muda diimplementasikan pada barang-barang pribadi dan kostum Bunga untuk mendukung karakternya.

13. *Scene* 11. *Basecamp* Pendakian

Warna biru pada *setting basecamp* pendakian bertujuan untuk menyelaraskan warna kostum dan *hand* properti dari tokoh Agge.

14. *Scene* 12. Kafe

Warna properti utama pada *scene* ini adalah biru. Properti gelang prusik akan digunakan Agge untuk simbol pernyataan cintanya kepada Bunga. Warna kostum Agge dan Bunga masih menggunakan warna merah muda dan biru untuk menjaga konsistensi konsep implementasi warna.

Gelang prusik digunakan Agge untuk melamar Bunga sepulangnya dari gunung, Agge sebagai seniman dan pendaki gunung memiliki sudut pandang

yang berbeda tentang pengikat kasih sayang selayaknya cincin. Agge menggunakan tali prusik yang disimpul dijadikan gelang menggantikan cincin untuk melamar Bunga. Warna tali prusik biru dimaksudkan untuk memberikan Warna Agge untuk mengisi warna Bunga, atau dapat disimbolkan bahwa Agge akan mengisi hari-hari Bunga, menyatukan perasaan mereka.

15. *Scene* 13. Interior Bis

Interior bis mengimplementasikan warna merah dan biru. Tokoh Sekar dimunculkan dalam *scene* ini. Agge seolah-olah membayangkan sosok Bunga yang ada di dalam bis itu. Porsi Sekar yang sedikit ditujukan untuk lebih fokus pada sudut pandang tokoh Agge. Warna hitam dari ekstras akan mendukung suasana sedih yang dialami Agge setelah ditolak oleh Bunga. Warna merah dan biru tetap mendominasi *setting* ini.

16. *Scene* 14. Studio Lukis

Warna merah dari properti lukisan wajah Sekar menjadi properti utama dalam *scene* ini. Warna merah menjadi simbol munculnya semangat lagi setelah adegan penolakan di kafe. Agge kembali yakin wanita yang dia lukis setelah pertemuan di dalam bis adalah jodohnya. Semangat dari warna merah yang muncul setelah warna putih kanvas polos dan biru akan mendominasi *setting* studio lukis pada *scene* 14.

17. *Scene* 15. Kamar Sekar

Warna merah diimplementasikan pada properti, *dress* properti, *hand* properti, dan kostum tokoh Sekar. Warna merah yang mendominasi *setting* ditujukan untuk membangun karakter tokoh Sekar. *Dress* properti yang ada dalam *setting* di fungsikan untuk membangun karakter Sekar, dari tas *carier*, koleksi tas antik, dan pernak pernik koleksi dinding yang memiliki unsur *traveler* dan *adventure*.

Properti yang ada juga akan memberikan informasi tentang karakter sosiologis Sekar, antara lain peta, foto-foto yang ditempel di dinding kamarnya,

carrier, dan koleksi tas antik. Penataan properti yang rapi memang ditujukan untuk menunjukkan kerapian tokoh Sekar.

18. *Scene* 16. Ruang Tamu Rumah Sekar dan Bunga

Warna latar *setting* netral putih, merah dan biru. Warna latar *setting* putih bertujuan untuk menunjukkan kesan dominasi warna merah dari kostum Sekar dan warna biru dari kostum Agge.

19. *Scene* 18.A. *Opposite Scene* 2 Interior Bis

Implementasi warna merah pada tokoh Sekar. Warna merah bertujuan untuk mendominasi warna pada *scene* ini. Warna merah dan biru sama dengan konsep pada *scene* 2. Pada *scene* ini warna merah pada Sekar memiliki makna agresif, semangat dan ceria. Kesan warna merah dimunculkan dengan menunjukkan ketertarikan Sekar pada Agge. Sekar memiliki rasa yang sama dengan Agge.

20. *Scene* 18.B. Kamar Sekar

Warna merah pada properti dan kostum bertujuan untuk menunjukkan karakter Sekar yang ceria dan agresif. Hal itu ditunjukkan dengan puisi yang dia buat pada buku tulisnya. Warna merah dengan motif garis pada kostum Sekar juga membangun karakter Sekar yang lugas dan tegas.

Sketch book Agge dan *note book* Sekar memiliki kesamaan, sampul dari masing-masing terbuat dari bahan kayu. Yang membedakan ialah warna sampul *sketch book* Agge berwarna lebih gelap, sedang kan sampul *note book* Sekar berwarna coklat kayu natural.

21. *Scene* 18.C. Interior Bis

Interior bis dengan warna kostum ekstras netral hitam dan biru. Warna merah dari kostum Sekar mendominasi warna *setting*. Tujuan warna merah ini mewakili karakter Sekar yang agresif dan berani. Sekar berharap bertemu lagi dengan Agge

di dalam bis yang sama. Namun Agge tidak ada dalam bis itu. Rasa kecewa yang ditunjukkan Sekar didukung oleh warna merah yang memiliki kesan tegas.

22. *Scene 18.D. Kamar Sekar*

Konsep warna merah pada *setting* kamar sama dengan konsep pada *setting scene 18.B. Scene* ini akan menunjukkan persamaan selera antara Sekar dan Agge.

Sama halnya dengan Agge, Sekar seorang penulis dan seseorang yang memiliki ketertarikan pada alam selalu mengabadikan foto di setiap perjalanannya, properti ini menunjukkan kesamaan hobi dan ketertarikan antara Agge dan Sekar dengan alam.

23. *Scene 18.D. Opposite scene 9 Hutan Cemara*

Opposite scene 9 hutan cemara merupakan implementasi warna merah dengan latar hijau. Konsep warna merah pada scene ini hampir mirip dengan scene 9. Perbedaannya pada sudut pandang tokoh. *Setting* hutan cemara adalah tempat dimana tokoh Sekar meluangkan waktu saat benar-benar suntuk. Kesan yang ingin dicapai sendu, dingin, dan jauh. Sesuai dengan warna hijau tua yang ada dalam *setting*. Warna merah tokoh Sekar dalam *scene* ini dengan memiliki porsi yang lebih banyak daripada scene 9. Porsi warna merah pada *scene* ini untuk mendominasi karakter tokoh Sekar. *Scene* ini akan menjelaskan bahwa Sekar memang nyata ada di tempat yang sama dengan Agge saat itu. Sekar yang diacuhkan oleh Agge lebih memilih untuk pergi dari tempat itu.

25. *Scene 18.F. Opposite Scene 13 Interior Bis*

Interior bus mengimplementasikan warna merah, biru, dan hitam. Tokoh Agge dimunculkan dalam *scene* ini. *Scene* ini kebalikan dari scene 13. Sudut pandang Sekar melihat Agge. Warna merah yang dimunculkan memiliki porsi yang lebih banyak daripada warna biru dari tokoh Agge, namun tetap memiliki

Warna hitam dari ekstras akan mendukung suasana sedih yang dialami Agge setelah ditolak oleh Bunga. Warna merah dan biru tetap mendominasi *setting* ini.

26. *Scene* 19. Teras Rumah

Warna merah properti lukisan dan warna biru kostum Agge dengan warna latar netral. Warna merah yang mendominasi warna pada *setting* ini memiliki tujuan untuk memperkuat adegan di dalamnya. Warna biru pada kostum Agge dipilih sebagai konsistensi karakter tokoh Agge.

27. *Scene* 21. Halaman Rumah

Warna merah muda, merah, dan biru. Pada *setting* ini Bunga, Agge, dan Sekar bertemu. Ketiga warna dipertemukan dalam satu *setting* bertujuan untuk menunjukkan ketiga tokoh dalam satu *frame*. Kontras warna diantara ketiga tokoh menjadi *scene* penutup pada film ini.

Warna eksterior rumah dipilih warna netral putih dengan tujuan implementasi warna pada kostum, properti, dan *hand* properti akan terlihat jelas. Properti utama pada *setting* ini adalah lukisan wajah Sekar yang dibawa Agge dari studio lukis dan gelang prusik yang sama saat di hutan. Warna merah dari lukisan akan didukung dengan warna nomor rumah yang dapat mewakili tokoh Bunga dan Sekar. *Setting* ini akan didominasi warna merah dari properti lukisan dan nomor rumah dan warna biru dari kostum Agge dan properti gelang prusik.

28. *Scene* 22. Interior Bis

Warna biru kostum Agge dan merah kostum Sekar. Warna merah dan biru bertemu dalam satu *frame* sebagai *scene* penutup film.

1. *Make up*

Realisasi konsep *make up* yang dirancang dalam konsep. *Make up* juga sangat membantu menunjukkan karakter tokoh pada film “Dalam Bis” untuk membedakan karakter tokoh Sekar dengan karakter tokoh Bunga.

4.a *Corrective Make Up*

Corrective Make Up untuk menampilkan hasil *make up* natural pada wajah. Penggunaan *make up* ini terdapat pada tokoh Agge dan Sekar. Menunjukkan karakter Sekar yang tidak suka berpoles, alis antara tokoh Sekar dan Bunga akan memiliki perbedaan bentuk.

4.b. *Beauty Make Up*

Penggunaan *make up* ini untuk mempercantik wajah terutama paada wanita. Pemakaian *beauty make up* ini terdapat pada tokoh Bunga. Selain karena Bunga bekerja sebagai pegawai kantor *make up beauty* ini juga menunjukkan karakter Bunga sebagai wanita feminin dan suka berpoles wajah.

A. KESIMPULAN

Drama film televisi di Indonesia adalah format film yang cukup digemari oleh masyarakat Indonesia. Namun FTV yang disajikan terkadang sangat minimalis terutama pada penataan artistik, simbol yang dibuat sangat sederhana dan terkesan itu-itu saja.

Penata artistik berupaya menyajikan tayangan drama film televisi dengan penataan artistik yang berkarakter yang diharapkan mampu memberikan tontonan drama film yang berbeda melalui implementasi warna pada tata artistik. Tata artistik merupakan salah satu komponen terpenting dalam film, dengan tata artistik penonton diberi informasi mengenai *setting* ruang, *setting* waktu, dan tiga dimensi karakter para tokoh yang ada di dalamnya. Selain itu tata artistik juga mampu menghidupkan suasana film. Karakter seseorang dapat dipahami melalui teori-teori psikologi warna. Implementasi warna pada tata artistik film akan lebih membantu memperkuat karakter para tokoh Karena pada dasarnya warna memiliki karakter dan simbolisasi, hal ini dibuktikan dengan adanya teori-teori psikologi warna.

Karya “Dalam Bis” hadir untuk mengajak penonton berfikir bagaimana penggambaran yang tidak verbal tersebut dimaknai dengan seksama. Selain itu dengan cara ini maka nilai estetika yang disampaikan melalui media audio visual akan lebih menarik.

B. SARAN

Tata artistik televisi dan film memiliki karakter dan cirikhas dari pencipta karya. Setiap elemen yang ada dalam *frame* adalah tanggung jawab dari tim penata artistik. Wujud visual dan audio yang diterima oleh indra akan merepresentasikan kesan yang disampaikan. Perwujudan setiap karya yang didukung oleh tata artistik harus memiliki data riset yang lebih dari cukup.

Kepekaan dan kesungguhan hati dari penata artistik dalam setiap *setting*, *dress setting*, properti, kostum dan *make up* yang akan diwujudkan memberikan hasil yang seimbang.

DAFTAR SUMBER RUJUKAN

A. DAFTAR PUSTAKA

- Allen, P.S. & Stimpson, M.E. 1994. *Beginnings of Interior Environment*. New Jersey: Macmillan College Publishing Company, Inc.
- Aminudin. 2002. *Pengantar Apresiasi Karya*. Jakarta. Sinar Baru.
- Bordwell, David, dan Kristin Thompson. 1997. *Film Art: An Introduction*. Fifthed. New York: The McGraw-Hill Companies.
- Imanjaya, Ekky. 2006. *A to Z About Indonesian Film*. Bandung: DAR! Mizan
- Naratama . 2010. *Menjadi Sutradara Televisi: dengan single dan multi camera*, Jakarta: Grasindo.
- Nugroho, Sarwo. 2015. *Manajemen Warna dan Desain*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Nurgiyantoro, Burhan. 1995. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Rose, Sue. 2006. *100 Ide Kreatif Untuk Warna*. Jakarta : Penerbit Erlangga
- Sanyoto, Sajiman Ebd. 2005. *Nirmana Elemen-elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta : Arti Bumi Intaran.
- Sudjiman, Panuti. 1988. *Memahami Cerita Rekaan*. Jakarta. Pustaka Jaya.
- Usman, Nurdin. 2002. *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Wibowo, Fred. 2007. *Teknik Produksi Program Televisi*. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.

B. SUMBER DARI INTERNET

<http://kbbi.web.id/implementasi>, dikunjungi pada tanggal 4 Maret 2016

www.thecolouroption.com, dikunjungi pada tanggal 7 Maret 2017

www.coschedule.com, dikunjungi pada tanggal 7 Maret 2017